

**SOSIALISASI DAMPAK NEGATIF INTERNET BAGI  
GENERASI MUDA DALAM MEDIA KOMIK  
“ONLINE”**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Seni Rupa*



Oleh:

**ANGGI SAPUTRA  
77236**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**KARYA AKHIR**

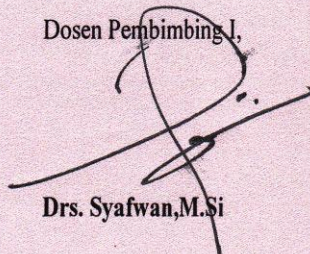
**SOSIALISASI DAMPAK NEGATIF INTERNET BAGI GENERASI MUDA DALAM  
MEDIA KOMIK “ONLINE”**

Nama : Anggi Saputra  
NIM : 77236  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 Januari 2012

Disetujui Pembimbing

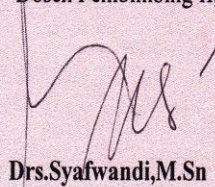
Dosen Pembimbing I,



**Drs. Syafwan, M.Si**

**NIP 19570101.1981.03.1.010**

Dosen Pembimbing II,

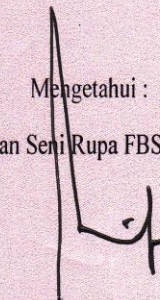


**Drs. Syafwandi, M.Sn**

**NIP 19600624.198602.003**

Mengetahui :

Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP Padang



**Dr. Yahya, M.Pd**

**NIP. 19640107.199001.1.001**

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Sosialisasi Dampak Negativ Internet Bagi Generasi  
Muda Dalam Media Komik "ONLINE"

Nama : Anggi Saputra  
NIM : 77236  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 9 Januari 2012

Tim Penguji:

|    | Nama/ NIP                                                         | Tanda Tangan                                                                          |
|----|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Ketua : Drs. Achyar Sikumbang<br>NIP 19461010.197503.1.001        |  |
| 2. | Sekretaris: Yasrul Sami, S.Sn., M.Sn<br>NIP 19690808.200312.1.002 |  |
| 3. | Anggota :Ishakawi, Spd., M.Ds.<br>NIP 19621115.198911.1001        |  |

## ABSTRAK

**Anggi Saputra. 2011** :Sosialisasi Dampak Negatif Internet Bagi Generasi Muda Dalam Media Komik *ONLINE*”. *Karya Akhir*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pertumbuhannya sangat pesat ketergantungan pada internet mulai merambah kota-kota besar di Indonesia. Sayangnya tidak semuanya berdampak *positif*, bahkan sejauh ini pengguna internet lebih dominan melakukan kegiatan-kegiatan *negatif*. Untuk dapat mengambil tindakan yang tepat, sebelumnya perlu ada pengertian yang jelas dan praktis terhadap ketergantungan yang tidak sehat akan internet ini

Oleh karena itu, penting sekali masyarakat sadar akan hal tersebut. Internet sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, Oleh sebab itu, harus digunakan sewajarnya tidak terlalu berlebihan dan tidak menyalahgunakannya. Karena alasan tersebut, sangat menarik bila diteliti atau dijadikan objek dalam karya seni.

Tujuan penelitian ini adalah: (a) Mengungkapkan kondisi yang cukup memprihatinkan yakni banyak yang menyalahgunakan internet dalam bentuk komik. Karena masalah IPTEK ini belum banyak yang mengangkatnya ketengah-tengah masyarakat dalam bentuk pembuatan komik. (b) Mengajak dan mensosialisasikan kepada masyarakat, agar tidak menjadi korban kemajuan teknologi. (c) Menumbuhkan kesadaran dari dini kepada generasi muda agar tidak menyalahgunakan internet.

Proses mewujudkan karya akhir ini menggunakan beberapa tahapan, yaitu: pertama *persiapan*, mencari ide-ide seni berdasarkan pada referensi tentang kemajuan teknologi berbagai media dan *survey* langsung ke warnet sekitar. Kedua *elaborasi*, menganalisis data. Ketiga *sintesis*, menyusun jadwal pelaksanaan. Keempat *Realisasi konsep*, menyusun skenario cerita. Kelima *Penyelesaian*, melanjutkan skenario menjadi sebuah karya komik.

Kesimpulan dari karya akhir ini adalah Kemajuan dan kecanggihan teknologi sering membuat kita lalai dan larut di dalamnya dengan segala fitur-fitur yang terkandung di dalamnya seperti internet, yang sangat membantu kita dalam kehidupan sehari-hari akan media informasi, hiburan, permainan, bahkan banyak menjadikannya suatu lapangan pekerjaan. Namun dibalik itu semua juga terdapat dampak negatifnya terkadang mereka lalai bahkan hanyut di dalamnya dan tidak sedikit dari mereka yang menyalahgunakannya untuk kepentingan yang tidak benar hal itu tentu saja membawa dampak negatif yang dapat merugikan diri mereka sendiri dan juga orang lain maka sebagian dari mereka adalah korban dari kemajuan teknologi internet khususnya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, Karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis dan shalawat beriring salam penulis ucapkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman kebodohan ke zaman ilmu pengetahuan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan karya akhir ini dengan judul **“Sosialisasi Dampak Negatif Internet Bagi Generasi Muda Dalam Media Komik Online”**.

Dalam penulisan karya akhir ini penulis telah berusaha mengarahkan segenap kemampuan yang ada guna mendapatkan hasil yang terbaik. Namun sebagai manusia biasa yang tak lepas dari khilaf dan salah, keterbatasan dan kekurangan yang penulis miliki menyebabkan penulisan laporan karya akhir ini belum seperti yang diharapkan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang. Begitu banyak orang-orang yang sangat berperan dalam pembuatan laporan karya akhir ini, yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Untuk itu penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Syafwan, M.Si selaku Pembimbing 1 dan bapak Drs. Syafwandi, M. Sn selaku Pembimbing II atas semua arahan dan petunjuk yang diberikan.
2. Bapak Dr.Yahya, M.pd dan bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Seni Rupa FBS UNP Padang.

3. Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
4. Buat teman-teman yang telah banyak membantu, baik moril maupun dukungannya.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis mudah-mudahan menjadi amal yang baik dan mendapat pahala dari Allah SWT. Akhirnya Penulis berharap semoga laporan karya akhir ini dapat bermanfaat untuk kemajuan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Padang, 17 Januari 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                  |      |
|--------------------------------------------------|------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>                             |      |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....                 | i    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                  | ii   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....                  | iii  |
| <b>ABSTRAK</b> .....                             | iv   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                      | v    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                          | vii  |
| <b>DAFTAR GAMBAR DAFTAR KARYA</b> .....          | viii |
| <b>BAB I     PENDAHULUAN</b>                     |      |
| A. Latar Belakang Penciptaan .....               | 1    |
| B. Rumusan Ide Penciptaan .....                  | 5    |
| C. Orisinalitas.....                             | 6    |
| D. Tujuan dan Manfaat .....                      | 7    |
| <b>BAB II     KONSEP PENCIPTAAN</b>              |      |
| A. Kajian Sumber Penciptaan .....                | 9    |
| 1. SejarahKomik Indonesia.....                   | 9    |
| 2. SejarahKomik Barat.....                       | 16   |
| 3. Jenis-Jenis komik.....                        | 18   |
| B. Landasan Penciptaan .....                     | 20   |
| C. Tema/Ide/ Judul .....                         | 25   |
| D. KonsepPerwujudan/ Panggarapan .....           | 25   |
| <b>BAB III     METODE/ PROSES PENCIPTAAN</b>     |      |
| A. PerwujudanIde-Ide Seni .....                  | 26   |
| B. Jadwal PelaksanaanKarya Akhir. ....           | 29   |
| <b>BAB IV     DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA</b> |      |
| A. Skenario.....                                 | 31   |
| 1. Cerita.....                                   | 31   |
| 2. Sketsa Manual.....                            | 40   |
| B. DeskripsidanPembahasan Karya. ....            | 43   |
| <b>BAB V     PENUTUP</b>                         |      |
| A. Kesimpulan.....                               | 72   |
| B. Saran .....                                   | 72   |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                      | 73   |
| <b>LAMPIRAN</b>                                  |      |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Gambar 1. Naruto (Komik Jepang/ <i>Manga</i> ) .....               | 16 |
| 2. Gambar 2. Sketsa Stevan dan Javelin Pulang dari Sekolah .....      | 40 |
| 3. Gambar 3. Sketsa Stevan dan Javelin Sampai di Warnet.....          | 41 |
| 4. Gambar 4. Sketsa Stevan, Karsimon dan Dadang Sampai di Warnet..... | 42 |
| 5. Gambar 5. Cover Komik .....                                        | 45 |
| 6. Gambar 6. Stevan dan Javelin .....                                 | 46 |
| 7. Gambar 7. Karsimon dan Marfuah.....                                | 47 |
| 8. Gambar 8. Dadang .....                                             | 48 |
| 9. Gambar 9. Sekolah .....                                            | 49 |
| 10. Gambar 10. Gedung Sekolah .....                                   | 50 |
| 11. Gambar 11. Pergi ke Warnet.....                                   | 51 |
| 12. Gambar 12. Di Dalam Warnet .....                                  | 52 |
| 13. Gambar 13. Browsing .....                                         | 53 |
| 14. Gambar 14. Sampai di Rumah .....                                  | 54 |
| 15. Gambar 15. Di Sekolah.....                                        | 55 |
| 16. Gambar 16. Berbicara .....                                        | 56 |
| 17. Gambar 17. Tertidur di Kursi.....                                 | 57 |
| 18. Gambar 18. Di Depan Warnet.....                                   | 58 |
| 19. Gambar 19. Bertemu Penjaga Warnet.....                            | 59 |
| 20. Gambar 20. <i>ONLINE</i> .....                                    | 60 |
| 21. Gambar 21. Bertemu Ibu Kos .....                                  | 61 |
| 22. Gambar 22. Di Sekolah.....                                        | 62 |
| 23. Gambar 23. Menelpon.....                                          | 63 |
| 24. Gambar 24. Pantai .....                                           | 64 |
| 25. Gambar 25. Berpacaran.....                                        | 65 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 26. Gambar 26. Mulai Gelap.....     | 66 |
| 27. Gambar 27. Bersedih.....        | 67 |
| 28. Gambar 28. Pulang ke Desa ..... | 68 |
| 29. Gambar 29. Stasiun Kereta ..... | 69 |
| 30. Gambar 30. Di Dalam Kereta..... | 70 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Sehubungan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pertumbuhannya sangat pesat, ketergantungan pada internet mulai merambah kota-kota besar di Indonesia. Sayangnya tidak semuanya berdampak *positif*, bahkan sejauh ini pengguna internet lebih cenderung melakukan kegiatan-kegiatan *negatif*. Untuk dapat mengambil tindakan yang tepat, sebelumnya perlu ada pengertian yang jelas dan praktis terhadap ketergantungan yang tidak sehat akan internet ini.

Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar di seluruh dunia. Jaringan ini meliputi jutaan pesawat komputer yang terhubung satu dengan yang lainnya dengan memanfaatkan jaringan telepon (baik kabel maupun gelombang *elektromagnetik*). Jutaan jaringan komputer ini memungkinkan berbagai aplikasi dilaksanakan antar komputer dalam jaringan internet dengan dukungan *software* dan hardware yang dibutuhkan. Untuk bergabung dalam jaringan ini, satu pihak ( dalam hal ini *provider* ) harus memiliki program aplikasi serta bank data yang menyediakan informasi dan data yang dapat di akses oleh pihak lain yang tergabung dalam internet.

Pihak yang telah tergabung dalam jaringan ini akan memiliki alamat tersendiri ( bagaikan *nomor telepon* ) yang dapat dihubungi melalui

jaringan internet. *Provider* inilah yang menjadi server bagi pihak-pihak yang memiliki personal komputer ( PC ) untuk menjadi pelanggan ataupun untuk mengakses *internet*.

Sejalan dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi internet juga semakin maju. Internet adalah jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komputer itu serjdiri.

Pada tahun 1999, jumlah komputer yang telah dihubungkan dengan internet di seluruh dunia mencapai lebih dari 40 juta dan jumlah ini terus bertambah setiap hari. Saat ini jumlah *situs web* mencapai jutaan, bahkan mungkin trilyunan, isinya memuat bermacam-macam topik. Tentu saja, situs-situs itu menjadi sumber informasi baik yang positif ataupun negatif. Informasi dikatakan positif apabila bermanfaat untuk penelitian. Di bawah ini akan dijelaskan dampak-dampak positif maupun negatif dari penggunaan *internet*. *roctahyuuga's. blog, 22 maret 09 online; http://ocytahvuuga. word pres . com//l*

Dari waktu ke waktu terus berkembang dengan sangat cepat ke arah yang lebih baik, dan *selalu* ada saja *produk* terbaru yang muncul ke pasaran dengan spesifikasi yang lebih baik dari yang sebelumnya. Salah satu contohnya adalah internet. Yang perkembangannya sangat cepat dari perkotaan hingga ke daerah-daerah di pedesaan. Yang pengguna internet itu sendiri merambah seluruh lapisan masyarakat dimulai dari lapisan atas

hingga lapisan menengah ke bawah, dari kalangan intelektual hingga rakyat biasa, dari anak kecil hingga *orang tua*. Semuanya itu tanpa disadari telah memperoleh dampak dari internet itu sendiri, baik dampak positif hingga dampak negatif.

Kalau sekiranya hanya dampak positif saja yang di peroleh jelas sangat baik sekali buat kemajuan kita semua, tapi seandainya dampak negatif yang diperoleh jelas itu sangat berbahaya. karena bisa merugikan dari seluruh aspek kehidupan. Lebih memprihatinkan lagi kalau generasi muda yang jadi, korbannya. Akan jadi apa generasi penerus nantinya. Karena ditangan generasi mudalah letak masa depan bangsa ini. Namun fakta yang terjadi adalah lebih dari separuh korban nya adalah anak muda. yang menjadi korban dari fitur-fitur canggih yang terdapat dari internet itu sendiri. Yang kalau tidak dibekali dengan norma agama yang baik maka akan sangat mudah tergoda oleh yang disebut dunia maya itu sendiri.

Oleh sebab itu kecanggihan internet itu lah semua yang diperlukan bisa didapatkan. Dimulai dari hiburan, berita, bisnis, pendidikan, pengetahuan, dan sangat banyak sekali yang bisa diperoleh dari situ. Contohnya saja game online, dimulai dari *game* biasa hingga *game* yang syarat dengan perjudian. Seperti yang lagi trend pada saat ini yaitu *pocker*, *mafia wars* dan masih banyak lagi *game online* yang sering dijadikan ajang untuk berjudi di dunja maya. Lagi-lagi korban terbanyaknya adalah generasi muda. Seharusnya mental dan sikapnya *mendapat* pengajaran yang baik khususnya agama.

Tidak itu saja ajang jejaring sosial situs pertemanan seperti *facebook*, *twiter*, *friendster* dan segudang fitur lainnya yang terdapat disana juga bias merugikan seperti *facebook* selain keuntungan positif, dampak negatif dan merusak juga ada disana kalau tidak mempunyai akhlak yang baik. Seperti banyak kasus yang terjadi di negeri ini, seperti di Bogor seorang remaja putri dilarikan oleh pacarnya yang dikenal lewat *facebook* hingga hamil. Dan ada banyak lagi kasus lainnya yang dapat dilihat lewat berita baik di televisi, sebetulnya tidak itu saja masih banyak lagi korbannya. Seperti banyak mahasiswa yang berantakan kuliah nya gara-gara dunia maya itu, umumnya mereka yang bermain di warnet pada malam hari, otomatis pada siang hari mereka akan tidur dan kuliah nya di siang hari akan tertinggal. Yang seharusnya pada siang mereka gunakan untuk menuntut ilmu. Kalau itu sudah terjadi maka kegagalan akan mereka dapatkan. Yang contoh nyatanya banyak terjadi pada saat ini.

Itu semua kembali kepada individu pengguna internet itu sendiri. Kalau sudah dibekali dengan akhlak yang baik dan norma agama yang baik maka hal merusak itu tidak akan terjadi. Dan dampak negatif dari internet tidak akan di peroleh.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis dapat merumuskan ide penciptaan dalam pembuatan karya ini dalam bentuk komik, yang berisi tentang himbauan agar tidak termasuk orang yang menjadi korban dari dampak kemajuan teknologi pada umumnya dan internet khususnya. Dan juga penulis menganggap hal seperti ini nampak nya tidak terlalu jadi perhatian bagi kebanyakan orang dan menganggap hal seperti ini dianggap sepele dan sering diabaikan oleh semua pihak. Padahal sebenarnya ini justru menjadi ancaman dan dapat merusak akhlak dan moral bagi generasi penerus khususnya generasi muda saat sekarang ini.

Oleh sebab itulah hendaknya semua pihak yang terkait dan terlibat didalamnya dapat mengawasi dan memberikan solusi agar dapat menjaga moral dan ahlak generasi muda dapat lebih baik jauh dari perilaku yang buruk yang merugikan semua. Dan sesuai dengan adat dan ajaran agama sebagai orang timur yang dianggap lebih bermoral dari orang barat.

Alasan mengapa penulis ingin mengangkat topik ini agar tidak terjadi lagi kasus-kasus yang tidak diinginkan sebagai dampak negatife dari kemajuan teknologi kususny pengaruh dari *internet* yang telah menjamur seluruh lapisan masyarakat di negeri ini. Dan juga hal ini dapat menjadi acuan bagi semua kearah yang lebih baik untuk mewujudkan generasi yang cerdas dan berakhlak mulia.

Dari semua fakta dan realita yang terjadi di masyarakat itulah penulis mencoba untuk mengangkat topik yang menarik menjadi persoalan semua ini

menjadi sebuah karya seni dalam bentuk komik yang berisi kisah-kisah nyata yang banyak terjadi di pada masa sekarang ini.

Dengan tujuan tak lain dan tak bukan adalah agar hal seperti ini tidak terulang lagi khususnya bagi generasi muda yang sangat rentan terhadap pengaruh buruk, karena pada usia tersebut adalah dalam proses pencarian jati diri. kalau tidak di bentengi dengan ahlak dan moral yang baik maka akan rusak oleh hal seperti ini.

### **C. Orisinalitas**

Dalam proses pembuatan karya ini penulis banyak acuan kepada karya-karya seperti komik yang banyak beredar di pasaran. Namun tetap akan mempertahankan kreatifitas dan orisinalitas dalam karya ini dengan konsep yang belum ada dengan karya-karya terdahulu dengan harapan karya ini dapat diterima ditengah-tengah masyarakat dan pesan yang terkandung didalamnya tepat sasaran.

Mengenai tema yang akan penulis angkat dalam pembuatan komik ini adalah dampak kemajuan iptek pada umumnya dan dampak negatif internet khususnya, dengan judul "bahaya kemajuan teknologi internet bagi generasi muda pada masa sekarang. Untuk referensi tentang tema ini penulis langsung berhubungan dengan pelakunya dilapangan dengan melakukan survei di beberapa tempat seperti warnet dan mewawancarai langsung kepada pengguna warnet yang sebagian besar dari mereka merupakan korban dari kemajuan teknologi.

## **D. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Adapun tujuan pembuatan karya ini adalah agar bisa bercermin dari kisah yang ada, agar tidak termasuk orang yang merugi dan menjadi korban kemajuan teknologi seperti teknologi internet. Agar bisa menggunakannya dengan baik dan sewajarnya tanpa berlebihan agar memperoleh dampak yang positif dari internet itu sendiri, yakni dengan berlandaskan akhlak dan moral yang baik sesuai dengan ajaran agama .

### **2. Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan karya ini antara lain :

1. Untuk penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan seni rupa.
2. Bagi masyarakat yang berkesempatan menyaksikan karya ini agar maksud dari karya ini dapat mereka terima dengan baik dan dapat menghindari dampak negative dari *internet* itu sendiri.
3. Bagi cabang ilmu seperti ilmu desain komunikasi visual yakni akar bisa mengikuti sesuai dengan kemajuan teknologi agar tidak ketinggalan dalam berkarya.
4. Adapun manfaat bagi jurusan seni rupa adalah agar karya yang dibuat ini menjadi evaluasi dan acuan agar karya yang akan dibuat nantinya akan lebih baik. Melalui karya komik ini diharapkan harus peka

terhadap apa yang terjadi baik itu tentang teknologi diharapkan harus menggunakannya dengan sewajarnya.